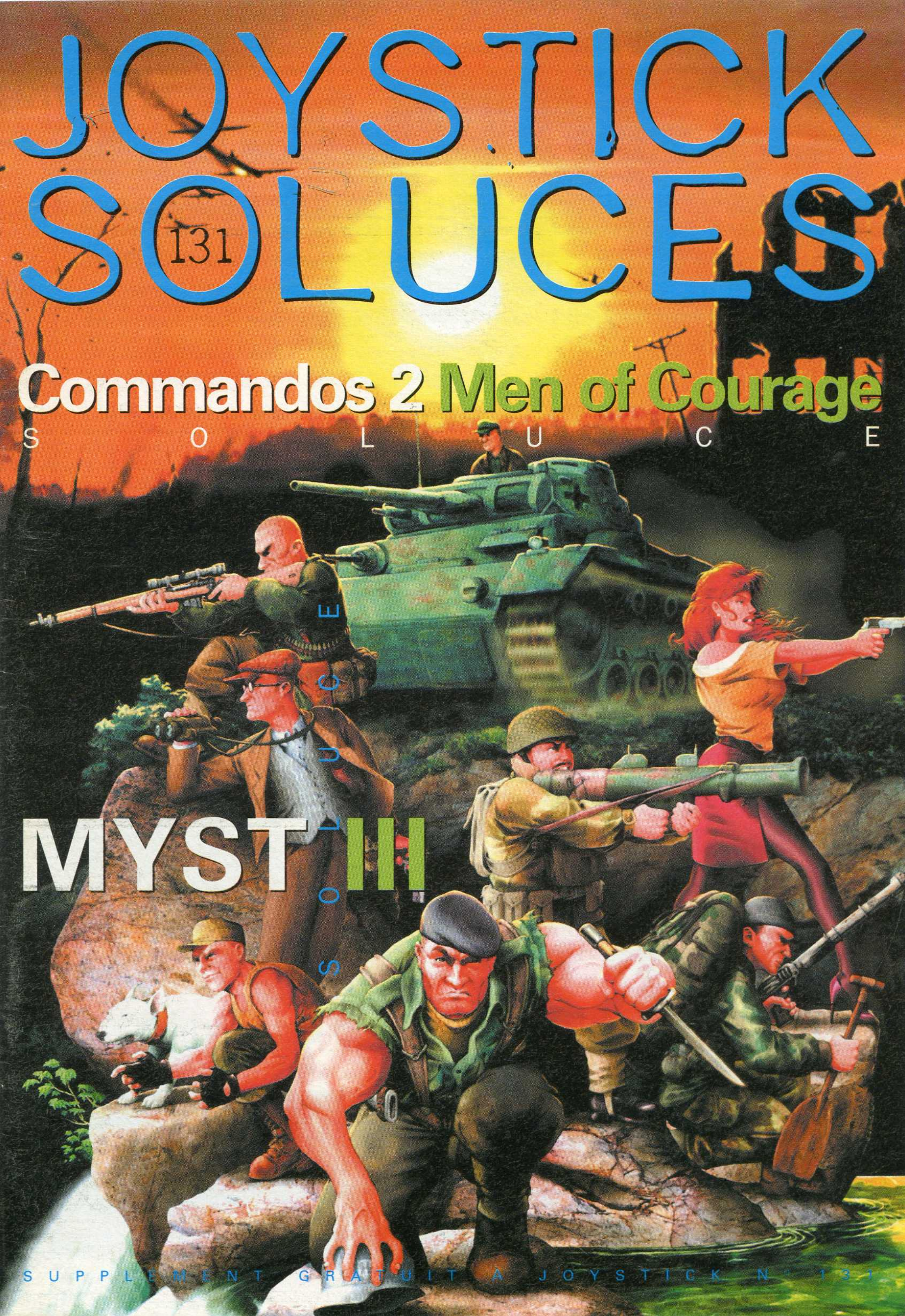

JOYSTICK SOLUCES
131
Commandos 2 Men of Courage
SOLUCE
MYST III
SOLUCE
SUPPLEMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 131

SOMMAIRE

Pas facile, l'énigme du mois dernier ! Notre grenouille surpuissante aurait pu monter l'escalier de 121 393 façons différentes. C'est Thomas (le général... il comprendra) qui a gagné le jeu de son choix, ou presque (certains jeux n'étant pas forcément disponibles). Concernant la démonstration, sachez simplement qu'il s'agit d'une suite de Fibonacci, de la forme de U(n)=U(n-1)+U(n-2), avec U(1)=1 et U(2)=2. Comme me le précise Julien Berlioux : « Elle a été découverte par Leonard de Pise, dit Fibonacci, au XIIe siècle, pour l'étude de la croissance des populations. Une des particularités de cette suite, c'est que le rapport U(n+1)/U(n) tend vers le fameux nombre d'or ((1+racine carré(5))/2) quand *n* tend vers l'infini ». C'était donc un truc de matheux. Idem pour la nouvelle énigme, bien qu'elle demeure, à mon sens, accessible à un plus grand nombre. Elle nous est proposée par Benjamin Clément : « 29 795 est le produit de l'âge du capitaine par le nombre de ses enfants et la taille (en mètres) de son navire. Il n'est pas centenaire, mais a plus d'années que d'enfants, lesquels sont des garçons et des filles. Quel âge a-t-il ? » Vous verrez, ce n'est pas si dur. Avant de se quitter, un mot sur les soluces de ce mois-ci. La suite et fin de Myst III, évidemment, ainsi que le début de l'énorme Commandos 2. Les missions sont tellement grosses, que notre cher Cap'tain Ta Race va bientôt mourir si on ne l'encourage pas. N'hésitez donc pas à l'insulter, ou à le réconforter à l'adresse : phendrickx@hfp.fr

EDITO

Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de novembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurais-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr., et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 131
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

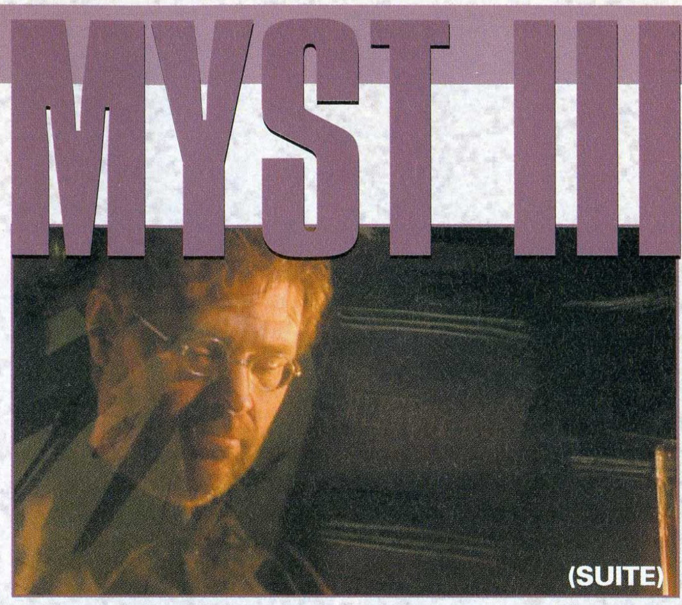
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Stéphane Noël
Maquette : Catherine Branchut
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 131
de Joystick est une publication HDP

SOLUCE

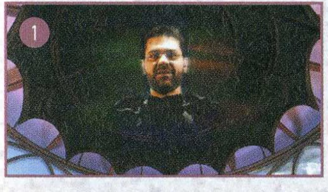
MYST III (SUITE)

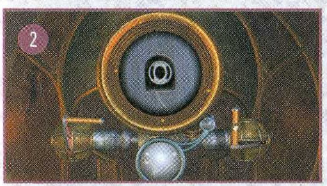
Choses promises, choses dues. Voici la suite et fin de ce dossier commencé dans le numéro précédent. En espérant que ces quelques pages vous aideront à sortir de ce cauchemar...

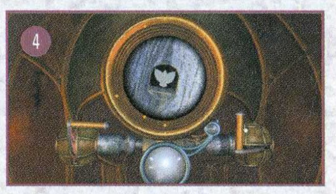


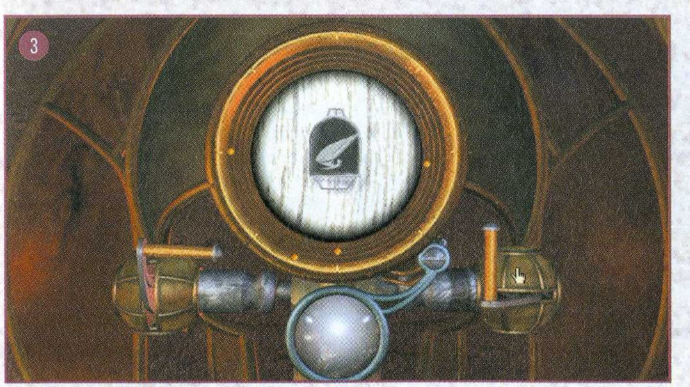
J'NANIN

Marchez autour de la rambarde et regardez par terre pour trouver des feuilles appartenant au journal de Saavedro. Appuyez ensuite sur le bouton bleu qui se trouve sur la rambarde pour recevoir quelques messages **(Photo 01)**. Vous savez maintenant qu'il vous faut trouver trois livres et trois symboles. Approchez-vous ensuite des télescopes pour voir qu'il y a des symboles sur les lentilles. Vous allez devoir superposer ces symboles avec ceux qui sont dans le décor, notamment sur les cornes blanches **(Photo 02-03-04)**. Utilisez le levier de gauche pour zoomer, puis le levier de droite pour la mise au point, et placez la main sur la lentille pour vous déplacer dans le champ de vision. Lorsque vous aurez calé les trois télescopes, notez la position exacte de toutes les billes sur chaque télescope. Sortez maintenant de l'observatoire en actionnant le levier qui se trouve à droite de la porte pour faire descendre l'ascenseur. Entrez maintenant dans la cabine puis déloquez la porte pour ouvrir celle-ci. Marchez sur la passerelle, dirigez-vous vers la première pointe blanche et retenez le symbole qui est gravé dessus pour utiliser le bon code. Allez dans la pièce où vous avez été obligé, pour entrer, de déplacer le tonneau. Approchez-vous de la console et placez les billes correspondant aux symboles pour faire apparaître votre premier livre **(Photo 05)**. C'est le livre de liaison vers Amateria. Ne l'utilisez pas maintenant et faites apparaître les deux autres livres. Allez ensuite vers la corne blanche où se trouve la porte avec le code couleur et faites apparaître le deuxième livre de liaison vers Voltaic. En ce qui concerne le troisième livre, vous ne pouvez pas encore accéder à la pièce. Descendez complètement en bas et repassez par la maison aux vitraux pour ressortir de l'autre côté. Traversez la passerelle et allez sur la gauche pour voir une espèce de monticule au sommet duquel se trouvent une boule et une plante. Appuyez sur la plante pour créer un passage sur les rochers, puis appuyez sur la boule qui se trouve sur le monticule pour faire sortir un


1


2


4


3


5


6

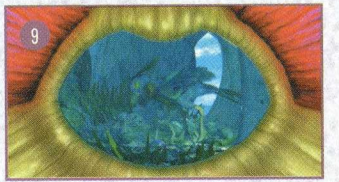


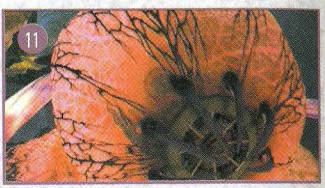
... des commandos expérimentés.



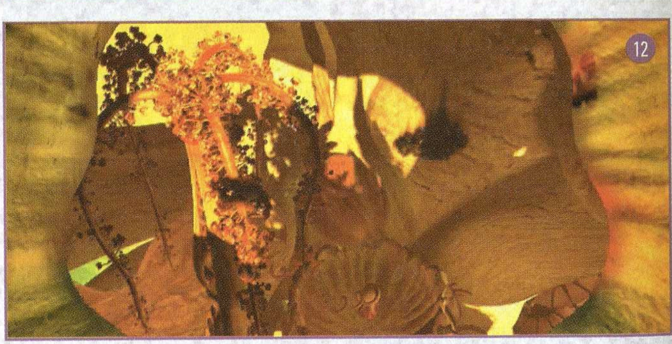

10


7


9


11

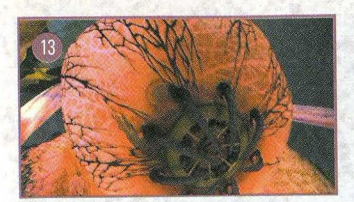
petit animal (Photo 06). Vous pourrez constater que les cris de ce dernier font gonfler les plantes rouges, ce qui pourrait vous aider à atteindre la porte de la troisième corne. Allez vers la droite et prenez l'échelle qui est dans la roche, vous verrez une plante étrange sur votre gauche. Placez-vous derrière et orientez-la pour entendre le cri du petit animal. Retournez-vous pour voir toutes les plantes rouges gonflées à mort (Photo 07). Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la pièce afin d'utiliser le code qui vous permettra de récupérer le troisième livre de liaison, Edanna. Vous pouvez poser votre main sur le livre pour accéder à ce nouveau monde.

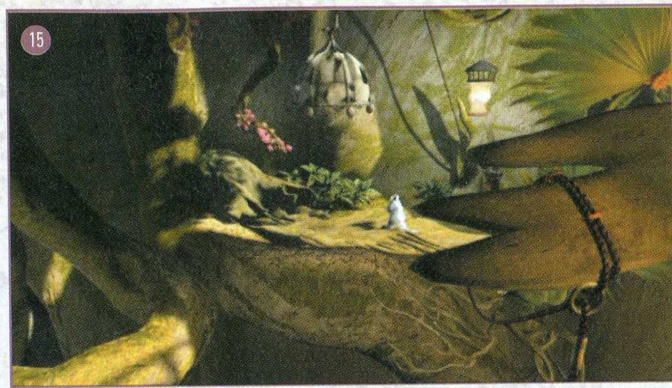

12


8

EDANNA

Lorsque vous arriverez dans ce monde, utilisez la plante rouge qui se trouve devant vous pour voir le livre de liaison posé sur des branches (Photo 08). Vous ne pouvez pas l'atteindre pour le moment. Dirigez-vous ensuite vers la droite et utilisez la plante en forme de spirales pour grimper au sommet. Allez vers la plante rouge et utilisez-la pour voir un oiseau subvenir aux besoins de sa progéniture (Photo 09). En regardant un peu plus bas, vous pourrez vous apercevoir que le livre de liaison se trouve sous le nid de l'oiseau. Faites demi-tour et prenez la première ouverture que vous trouverez sur votre gauche. Avancez pour avoir droit à une petite scène cinématique et allez jusqu'au bout de ce chemin pour trouver une autre plante qui vous servira de télescope (Photo 10). Sur votre droite, vous





verrez une grande plante tentaculaire. Lorsque vous toucherez le bulbe qui se trouve à la racine des tentacules, vous verrez toutes ses branches se redresser faisant ainsi apparaître le livre de J'nanin dans la foulée **(Photo 11)**. Cette action a permis aussi d'éclairer la plante qui sert de télescope. Utilisez le télescope car vous y verrez un point jaune qui va vous servir à éclater la poche d'eau qui se trouve au-dessus du récipient qui sert à alimenter la plante à spirales en eau **(Photo 12)**. Lorsque vous aurez fait éclater la poche, vous verrez la plante se déployer, vous libérant par là même un nouveau chemin. Faites demi-tour et servez-vous de la plante pour descendre. Vous la trouverez sur votre droite en longeant la corniche. Une fois en bas, avancez



jusqu'à ce que vous arriviez devant un bassin dans lequel se trouve un étrange poisson qui provoque des décharges électriques lorsqu'il s'approche des racines qui sont à l'intérieur. Continuez votre route pour voir une plante étrange dotée de longues épines. Activez-la pour vous apercevoir que la plante a aspiré l'eau qui se trouvait dans le bassin ainsi que le poisson **(Photo 13)**. Retournez-vous ensuite pour voir des documents sur le sol qui relatent quelques expériences. Engagez-vous dans cette voie pour arriver devant un précipice. Prenez sur la droite pour marcher sur un arbre qui vous permettra de traverser. Lorsque vous serez dessus, vous ferez du bruit, ce qui aura pour effet de faire fuir l'oiseau. Ce n'est pas grave. Continuez d'avancer et prenez le chemin de droite jusqu'à ce que vous arriviez devant un gland lumineux et une énorme feuille roulée sur elle-même qui vous empêchent d'avancer. Tirez sur la liane pour faire de la lumière et déplier la feuille. Avancez légèrement sur celle-ci puis tournez-vous vers la droite pour voir une construction qui ressemble à un piège. Avancez maintenant jusqu'au bout de la plante et levez la tête pour voir une poignée étrange. Vous allez pouvoir vous en servir comme balançoire pour atteindre le piège qui se trouve de l'autre côté. Une fois sur la corniche, utilisez le mécanisme pour lever le couvercle, puis secouez la plante rouge pour faire tomber un fruit sous le couvercle **(Photo 14)**. Faites demi-tour et avancez jusqu'à ce que vous reveniez sur la grande feuille. Lorsque vous arriverez sur celle-ci, vous verrez le petit animal arriver pour manger le fruit. Il ne vous restera plus qu'à actionner la poignée pour le capturer. Visiblement, cette manip ne sert à rien, mais si vous vous rappelez bien, cet animal a le pouvoir de faire gonfler les plantes rouges avec ses cris. Aussi serait-il préférable de l'effrayer afin de créer une réaction plus positive. Relevez le couvercle, puis secouez la plante pour faire descendre un fruit mais bougez-le afin que ce dernier ne se trouve





...la trouille, l'ennemi du commando.

SOLUCE MYST III (SUITE)



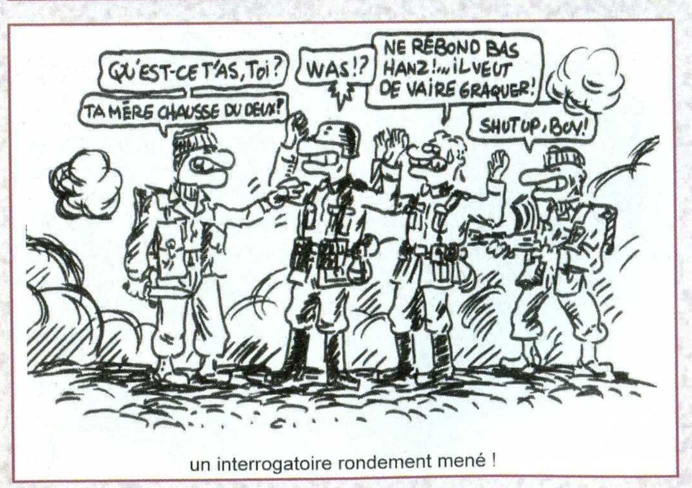


pas sous le couvercle. Revenez près de la poignée puis actionnez celle-ci lorsque l'animal commencera à manger le fruit **(Photo 15)**. Effrayé par le bruit, ce dernier s'enfuira et fera tomber le rondin qui se trouve au bout de la feuille sur laquelle vous êtes. Une fois de l'autre côté, prenez sur la gauche et descendez : vous arrivez devant une énorme plante carnivore dans laquelle l'oiseau a été piégé **(Photo 16)**. Retournez-vous et avancez vers la petite ouverture d'où vous pouvez voir l'océan. Avancez jusqu'à voir une peinture sur un mur et une plante que vous avez déjà aperçue précédemment. Actionnez-la encore pour aspirer le poisson de nouveau. Comme vous l'avez certainement compris, l'idéal serait de faire descendre le poisson vers les racines de la plante carnivore afin qu'il envoie quelques décharges qui pourraient libérer l'oiseau. Suivez le conduit pour trouver un deuxième bulbe qui fera descendre le poisson un peu plus bas. Il vous faut maintenant faire éclater la poche afin de libérer le poisson sur les racines de la plante. Suivez ensuite le conduit en descendant de nouveau, mais cette fois-ci vous serez bloqué par une plante qui a besoin de lumière pour se dérouler. Revenez au niveau de la fresque et allez sur la gauche. Lorsque vous arriverez en bas, vous verrez des plantes bleues qui font office de télescope. Dirigez-vous vers celle qui est en pleine lumière, orientez-la vers la première, puis allez vers celle-ci pour orienter le rayon de lumière sur la plante afin qu'elle puisse se dérouler. Refaites le chemin jusqu'à la plante et avancez jusqu'à ce que vous trouviez une autre plante faisant office de télescope qui vous permettra de braquer l'objectif sur la poche où se trouve le poisson. Il vous faut maintenant orienter le rayon de lumière sur ce dernier télescope en retournant vers les plantes bleues.





Lorsque vous aurez libéré l'oiseau, replacez les plantes dans l'ordre précédent de manière à dérouler de nouveau la feuille. Traversez la feuille et prenez sur la droite. Lorsque vous passerez dans un tronc d'arbre, prenez sur la gauche pour arriver jusqu'à une balançoire qui vous permettra de descendre. Avancez jusqu'à une plante servant de télescope et pointez le rayon de lumière sur les deux tiges de la grosse plante bleue, mais apparemment rien ne se passe **(Photo 17)**. Redescendez et prenez le premier chemin que vous trouverez sur votre droite.



un interrogatoire rondement mené !



Il y a une légère lumière et des petits champignons sur le sol. Avancez jusqu'à la base de la plante, puis appuyez sur le gros bulbe qui est au sol pour libérer des spores qui feront fuir les insectes. Faites demi-tour et entrez dans le tronc d'arbre bleu qui vous mènera à l'intérieur de la fleur. Vous récupérerez quelques informations au passage. Une fois dans la fleur, montez au sommet et actionnez une des deux tiges pour faire jaillir une substance qui attirera l'oiseau. Comme la fleur n'est pas totalement ouverte, rien ne se passe. Rebroussez chemin et allez sur la droite lorsque vous sortirez du tronc d'arbre. Avancez jusqu'à un palmier muni d'un bulbe sur lequel vous pourrez appuyer. Cette action aura pour effet de refermer la plante. Retournez à la base de la plante pour appuyer sur le bulbe qui est au sol, ce qui aura pour effet de faire fuir les insectes. Retournez maintenant à l'intérieur de la plante et actionnez une des deux tiges pour faire jaillir les spores qui feront venir l'oiseau



... de bien étranges prisonniers !


21

(Photo 18). Ce dernier vous embarquera près de son nid, et vous pourrez descendre vers la gauche. Lorsque vous serez en bas, vous trouverez un symbole qui vous permettra de faire un croquis (Photo 19). Posez ensuite la main sur le livre pour revenir sur l'île de J'nanin (Photo 20).
Une fois de retour dans l'observatoire, sortez et dirigez-vous vers la gauche pour visiter le monde d'Amateria (Photo 21).

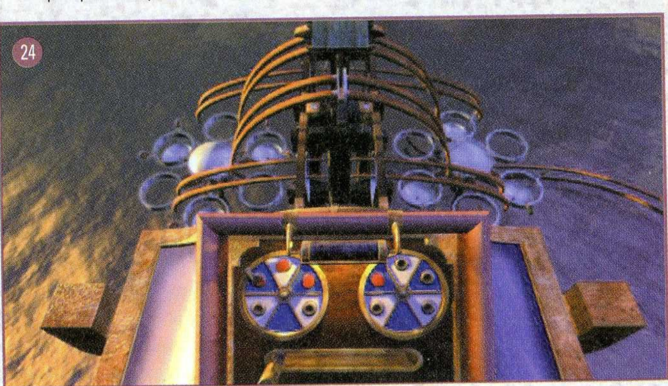
AMETERIA

Il vous faut maintenant trouver un deuxième symbole. Si vous regardez sur votre droite, vous verrez une espèce de console (Photo 22).


22

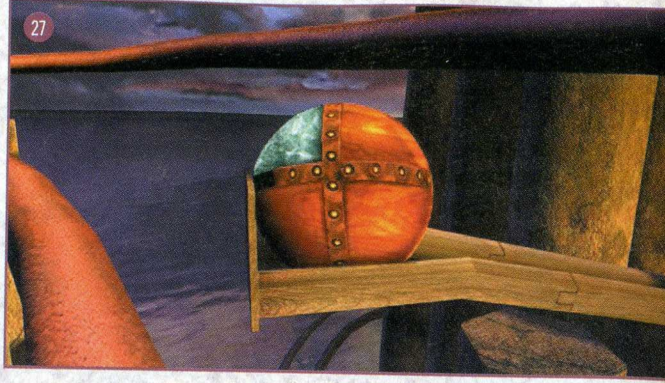
Si vous avancez tout droit, vous tomberez sur le livre de J'nanin se trouvant dans la petite pagode (Photo 23). Faites demi-tour pour revenir à votre point de départ et descendez l'échelle. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des remparts, puis prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Juste après la porte, regardez sur votre droite pour récupérer de nouveaux documents. Avancez jusqu'à la console et actionnez le levier qui se trouve sur la gauche pour vous élever dans les airs et surplomber une étrange machine faite de cercles et de boules. Commencez par actionner le levier qui se trouve sous les deux petites roues pour voir une petite scène cinématique. Observez la boule qui va descendre dans les cercles et qui finira par se détruire. Visiblement, il faut faire en sorte que la boule se retrouve sur les rails qui sont sur la droite. En plaçant un bâton rouge sur le cylindre de gauche et à droite de celui qui s'y trouve déjà, vous constaterez que la boule passe cette fois-ci de l'autre côté et sera détruite si vous ne placez pas le deuxième bâton

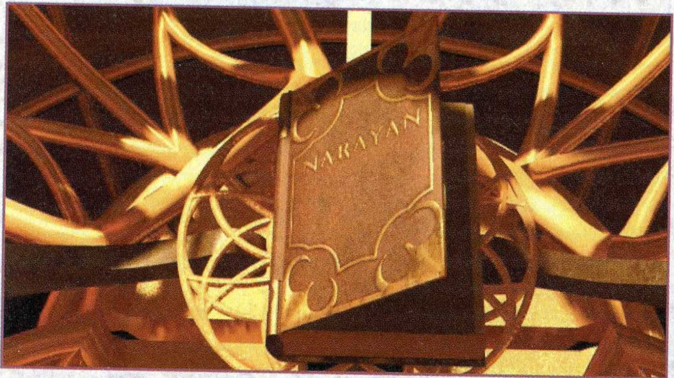
23


24

au bon endroit. Observez la rotation du deuxième cylindre et le rayon de lumière pour comprendre le fonctionnement. Placez ensuite les trois bâtonnets dans l'ordre pour faire tomber la boule sur le rail et avoir droit à une petite scène cinématique **(Photo 24)**. Lorsque la console se refermera, vous aurez droit à un petit schéma entouré de vert qui est en fait l'un des







trois codes d'entrée de la pagode **(Photo 25)**. Mémorisez ce code ainsi que sa couleur. Revenez au point de départ et allez tout droit. Descendez les escaliers, puis avancez jusqu'à un petit monte-charges que vous utiliserez. Lorsque vous arriverez en haut, retournez-vous pour prendre les documents **(Photo 26)**. Observez ensuite l'étrange machine. Il est clair que vous



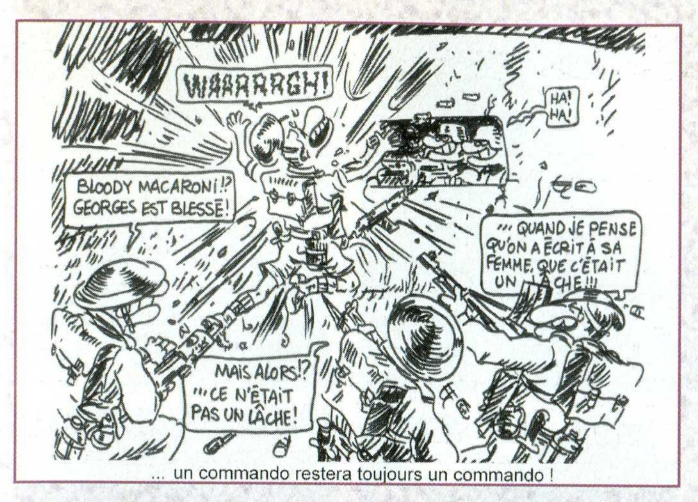
allez devoir encore déplacer des boules **(Photo 27)**. Observez la boule qui se trouve sur la droite : vous vous apercevrez qu'elle possède une partie en cristal. Cela doit vous dire quelque chose. Redescendez et dirigez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle console. Actionnez le levier qui se trouve sur sa gauche pour prendre un peu d'altitude **(Photo 28)**. Actionnez le levier qui se trouve sur la droite pour voir de quoi il en retourne. La boule qui descend fait aussi descendre la boule rouge. Malheureusement, vous pouvez triturer les trois petits leviers dans tous les sens, la boule de cristal se casse à tous les coups. Descendez et allez sur la gauche pour entrer dans une petite maison. Lorsque vous serez dans la pièce principale, vous verrez une demi-sphère suspendue à une corde, et le tout doit servir de contrepoids à la gouttière qui se trouve au-dessus. Vous

28

allez devoir vous remémorer ce que vous avez vu dans le laboratoire. Quatre boules de bois pèsent autant qu'une boule de cristal, et quatre boules de cristal pèsent autant qu'une boule de métal. Le but est d'arriver à reproduire le même poids que celui de la boule rouge, mais avec les éléments dont vous disposez cela n'est pas possible et vous serez obligé de jouer avec la console précédente pour arriver à faire passer la boule de cristal. Ajoutez deux pièces de bois et une de métal sur le contrepoids, puis retournez à la console et, cette fois-ci, déplacez uniquement la petite manette du haut. Actionnez ensuite la manette qui se trouve sur la droite et le tour est joué. Regardez ensuite la scène cinématique et notez bien le deuxième code qui



... la guerre peut changer un homme !



... un commando restera toujours un commando !

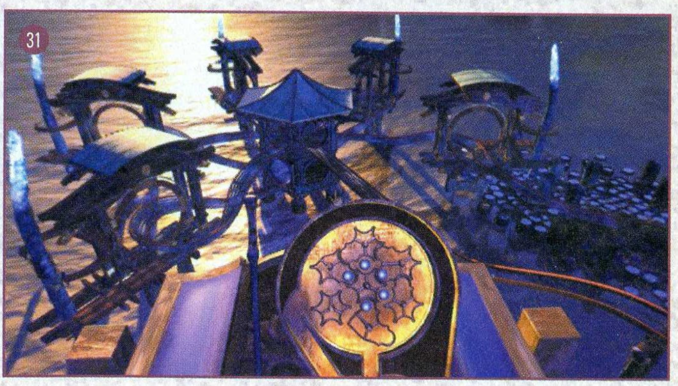

29

apparaîtra sur le couvercle (Photo 29). Redescendez, rebroussez chemin jusqu'au monte-charges et allez tout droit jusqu'à ce que vous arriviez devant une nouvelle ouverture (Photo 30). Entrez, et vous verrez une petite fresque sur votre gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez sur une passerelle, puis dirigez-vous vers la gauche. Allez vers la pagode et, une fois au centre, vous verrez qu'il y a cinq directions possibles. Prenez une des directions pour tomber sur un cercle qui émet des vibrations. Derrière ce cercle se trouve un boîtier comprenant une aiguille et des symboles. Si vous appuyez sur les symboles, vous pourrez entendre que la fréquence du cercle change. Pour l'instant, c'est le flou total. Revenez au niveau de la fresque, sortez et tournez-vous tout de suite sur la gauche : vous verrez une échelle creusée dans la roche. Grimpez et avancez jusqu'à une console (Photo 31). Récupérez les documents qui sont sur la droite, actionnez le levier qui se trouve sur la gauche pour prendre de la hauteur, actionnez le petit levier qui se trouve sur la gauche de la console et observez bien ce qui va se passer. La boule empruntera les rails mais terminera dans l'eau. Vous allez donc une fois de plus trouver la bonne combinaison pour qu'elle termine son parcours. Faites de nouveau tomber une boule et observez les lumières qui s'éteignent dans un ordre bien précis. Si on les numérote de gauche à droite cela donne la combinaison suivante : 2-4-1-5-3. Observez les lumières s'allumant sur la console et le premier cercle que la boule traverse qui est le cercle numéro 3 . Allez maintenant vers le cercle numéro 3 puis placez l'aiguille sur le premier symbole en partant de la gauche (Photo 32). Maintenant suivez le parcours de la boule et modifiez chaque aiguille. Lorsque vous arriverez sur le cercle numéro 1, placez l'aiguille sur le deuxième symbole en partant de la gauche. Comme vous l'avez compris, suivez le parcours de la boule et déplacez l'aiguille d'un cran vers la droite à chaque fois. Lorsque vous aurez terminé, retournez à la console admirer le résultat. Notez ensuite le troisième code que vous trouverez sur le couvercle (Photo 33). Maintenant, revenez à votre point de départ pour utiliser la console que vous avez trouvée tout au début du jeu. Entrez le premier code que vous avez trouvé pour combler le trou de la passerelle, puis faites de même avec les deux codes restants pour entrer à l'intérieur de la sphère (Photo 34). Avancez sur la passerelle qui vient de se former, puis regardez la petite vidéo. Tirez ensuite sur le

30


32


33


31



levier qui se trouve au-dessus pour atteindre le sommet du dôme où vous attend une nouvelle énigme. Appuyez sur les boutons de couleur qui se trouvent juste au-dessus de votre tête et regardez le parcours des boules. Lorsque vous aurez bien capté le système d'aiguillage, placez les morceaux du puzzle dans l'ordre suivant et appuyez sur le bouton bleu (Photo 35). Vous allez ensuite faire un petit tour de manège. Ça vous mènera à un nouveau symbole que vous noterez (Photo 36). Il ne vous reste plus qu'à poser la main sur le livre qui se trouve en dessous pour retourner sur l'île de J'nanin. Lorsque vous serez de nouveau dans l'observatoire, posez le schéma que vous venez de noter sur la petite table près de la rambarde pour voir une petite vidéo (Photo 37). Maintenant, direction Voltaic ! Allez à la corne blanche dont la porte s'ouvre avec un code couleur et entrez les couleurs dans l'ordre suivant pour entrer à l'intérieur : Jaune – Bleu – Vert – Rouge – Jaune – Violet – Rouge.

VOLTAIC

Avancez jusqu'à un sas que vous ne pouvez pas ouvrir pour le moment (Photo 38). Sur la gauche se trouve le livre de J'nani, au cas où vous auriez oublié quelque chose. Faites demi-tour et suivez la passerelle jusqu'à ce que vous entriez dans une paroi rocheuse. Une fois à l'intérieur, avancez tout droit sur la passerelle suspendue par des filins. Continuez jusqu'au bout, puis descendez l'échelle afin d'atteindre une machinerie particulière (Photo 39). Actionner les volants ne sert à rien pour le moment. Derrière cette petite machinerie se trouve une échelle que vous pourrez utiliser. Lorsque vous serez en haut, actionnez la poignée du globe pour continuer d'avancer sur une sorte de passerelle qui en réalité est un conduit (Photo 40). Vous trouverez tout au bout une ouverture dans laquelle vous pourrez vous engouffrer (Photo 41). Avancez jusqu'à ce que vous trouviez une grille sous vos pieds. Otez-la pour entrer dans la pièce qui se trouve dessous, puis actionnez la clenche rouge qui se trouve sur la porte après avoir libéré le loquet qui se trouve sur la droite (Photo 42). Une fois de l'autre côté de la porte, prenez le chemin de droite. Vous trouverez des documents sur la passerelle un peu plus loin, qui vous permettront d'en savoir plus. Avancez jusqu'à ce que vous soyez revenu à l'entrée de la grotte par laquelle vous êtes entré. Faites demi-tour pour revenir à la porte, muni de la



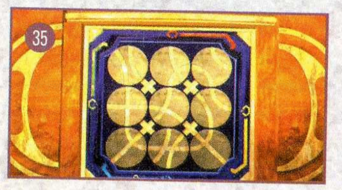






un peu de bon temps sous les bombes !



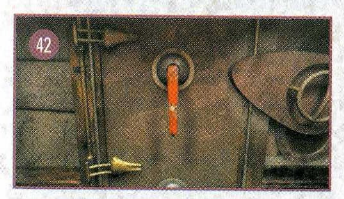






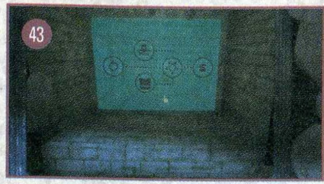


clenche rouge, et cette fois-ci, prenez le chemin de gauche. Lorsque vous arriverez dans un renfoncement, regardez sur votre droite : vous y trouverez un schéma qui ressemble fort à un schéma d'alimentation (Photo 43). Allez maintenant au bout de la passerelle pour essayer d'ouvrir le sas qui se trouve au fond mais bien sûr, il ne s'ouvre pas. Sur votre droite se trouve une échelle qui descend dans un conduit rempli d'eau que vous ne pouvez pas utiliser pour le moment. En levant la tête vous constatez qu'une roue s'emboîte dans un énorme pan de bois. Retournez au niveau du schéma puis prenez l'échelle qui se trouve derrière. Lorsque vous serez en haut, tournez le volant pour boucher l'arrivée d'eau. Redescendez l'échelle, allez vers le sas et prenez l'échelle qui est maintenant disponible (Photo 44). Une fois en bas, ouvrez la porte en appuyant sur le bouton qui se trouve au centre et actionnez le levier qui se trouve sur la gauche. Revenez dans le couloir puis regardez le dernier hublot cassé sur votre droite. Ouvrez les pans de la roue pour la voir tourner, puis allez voir le schéma pour voir deux lumières sur celui-ci





... de bien étranges prisonniers !

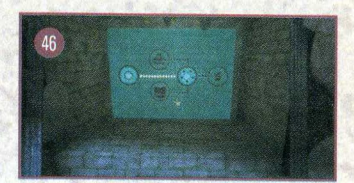




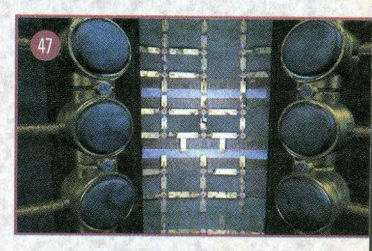
(Photo 45 et 46). Retournez maintenant vers le sas et ouvrez-le. Descendez l'échelle et allez regarder la petite vidéo avant d'emprunter le couloir. Vous arriverez dans une salle qui contient une grosse machine en son centre. Approchez-vous de la machine pour voir ses mécanismes (Photo 47).

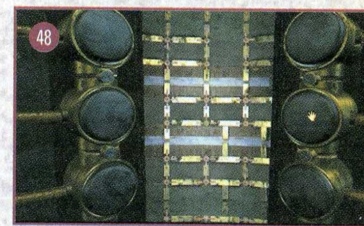
Vous devez rétablir les connexions en appuyant sur les boutons qui sont sur les côtés. Commencez par aligner le haut et le bas et terminez par le centre (Photo 48). Lorsque vous les aurez tous bien placés, les sas se refermeront et vous entendrez des grésillements. Retournez maintenant voir le schéma. Vous constaterez qu'il ne vous reste plus qu'une seule lumière à allumer (Photo 49). Rebroussez chemin jusqu'à la bifur-

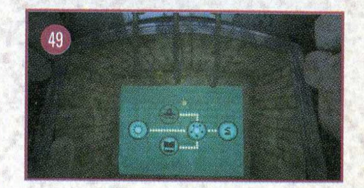




cation et entrez dans la salle. Dirigez-vous vers la petite manette rouge et tournez-la dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Descendez par l'échelle et entrez dans le sas qui se trouve dessous. Une fois à l'intérieur de cette pièce, allez sur la petite passerelle qui se trouve sur la gauche, puis servez-vous de la manette pour faire passer le gros cylindre au-dessus de votre tête. Vous devez ensuite faire tourner la manette pour faire apparaître la lave (Photo 50). Maintenant, faites passer le cylindre de l'autre côté puis tirez la manette vers le bas afin que celle-ci fasse un tour complet. Lorsque vous serez tout en haut, vous verrez un bouton qu'il vous faudra actionner. Faites ensuite les manips dans le sens inverse et évacuez la lave. Remontez vers la petite console et actionnez le levier pour faire revenir la lave dans la salle. Allez ensuite vous assurer que la manip a bien fonctionné. Retournez maintenant à la première machinerie que vous avez trouvée pour voir qu'elle est en état de marche (Photo 51). Si vous regardez la jauge qui se trouve en dessous, vous verrez un petit tiret rouge qui se trouve dans la zone bleue. Il paraît clair qu'il faut maintenant positionner l'aiguille sur ce segment.

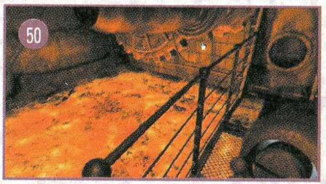


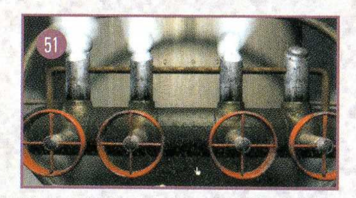






...des ennemis bien sournois !!!





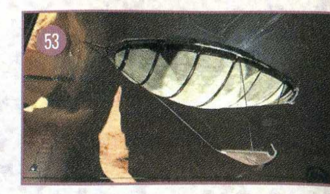
Placez l'aiguille dans le jaune en fermant tous les volants. Actionnez ensuite le levier qui se trouve juste sur votre gauche pour monter au premier niveau. Tournez maintenant les trois premiers volants pour faire passer l'aiguille dans le rouge. Actionnez de nouveau le levier pour grimper au deuxième niveau, puis tournez le premier volant afin que l'aiguille se retrouve pile entre le jaune et le rouge. Redescendez et tournez les trois premiers volants pour positionner l'aiguille sur le bon segment. (Photo 52) Tournez maintenant le gros volant qui se trouve sur la gauche, derrière la paroi pour voir un ballon se gonfler (Photo 53). Retournez maintenant sur la grande passerelle et avancez jusqu'à ce que vous puissiez tourner sur votre gauche. Vous arriverez ensuite devant un ascenseur que vous pourrez utiliser. Une fois en bas, allez actionner le levier qui se trouve au fond pour libérer le ballon (Photo 54). Le carrosse de monsieur est avancé. Prenez place pour faire une petite balade puis, lorsque vous serez arrivé à destination, actionnez le levier qui se trouve au bout de la passerelle sur votre gauche. Vous verrez ensuite s'élever dans les airs la pièce que vous avez vue, en arrivant sur cette île, (Photo 55). Remontez dans le ballon pour atteindre la pièce, puis lorsque vous serez dans celle-ci, descendez tout en bas pour déverrouiller le sas afin d'obtenir un troisième croquis (Photo 56). Inutile de remonter. Appuyez sur la paroi qui se trouve en face pour accéder au livre qui vous permettra de revenir sur J'nanin. Posez ce dernier croquis sur la petite table afin d'avoir une petite explication avant d'aller sur Narayan (Photo 57).

NARAYAN

Commencez par observer les tapisseries qui se trouvent sur le mur et vous pourrez constater que certains motifs font partie des croquis que vous avez récupérés (Photo 58). Chaque croquis comprend quatre symboles. Misez le livre d'Atrus pour repérer des phrases écrites en gras, puis extrapolez pour les utiliser avec vos croquis.

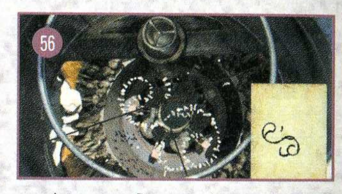
Nature – Encourager – Mutuelle – Dépendance
Dynamisme – Force – Inciter – Changement
Énergie – Alimenter – Futur - Mouvement

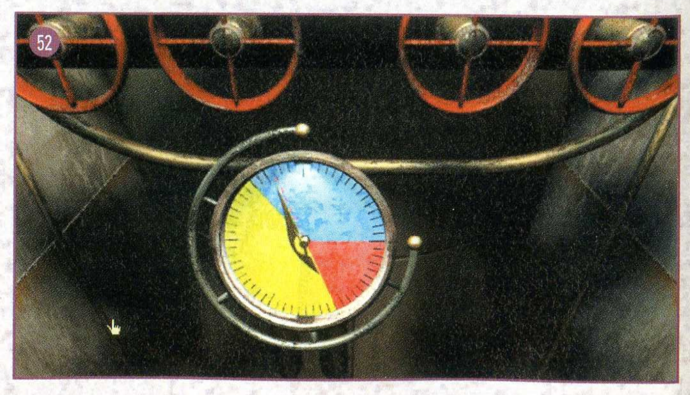
Vous ne pouvez plus rien faire dans cette pièce pour le moment. Prenez maintenant les escaliers qui se trouvent au fond pour grimper à l'étage et retrouver Saavedro (Photo 59). Lorsque vous en aurez fini avec ce dernier, tournez le levier qui se trouve au sol vers la droite (Photo 60). Redescendez vous placer entre les deux consoles et actionnez le levier qui se trouve au centre. Allez vers la console qui est à gauche et actionnez-la pour la surélever. Ouvrez ensuite le couvercle pour découvrir d'étranges circuits (Photo 61 - 62 - 63). Le but est de reproduire les schémas en utilisant les mots

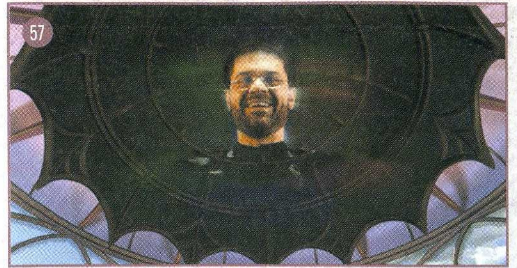


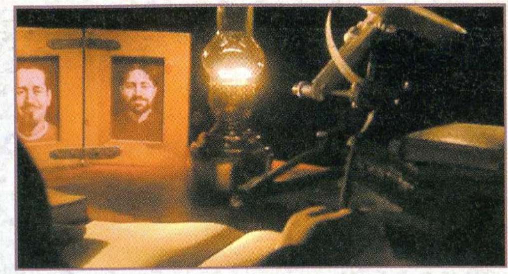






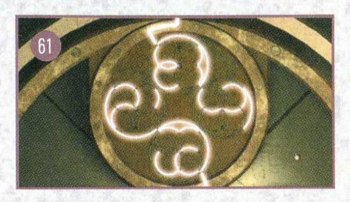


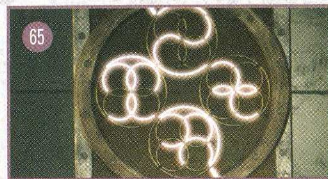


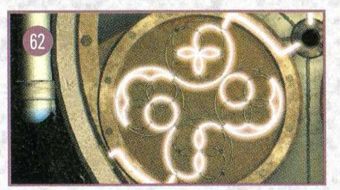


que vous avez trouvés et associés. Lorsque vous aurez les bonnes combinaisons, un accès s'ouvrira sur la droite. Vous pourrez vous approcher de la gondole, mais cela ne sert à rien pour le moment. Descendez les escaliers et récupérez le livre de Tomanha mais ne l'utilisez pas maintenant **(Photo 64)**. Observez les tentures qui se trouvent un peu plus loin pour y voir de nouveaux symboles qui devraient vous servir pour la deuxième console. Ouvrez celle-ci et entrez les symboles suivants **(Photo 65)**. Cette fois-ci, vous avez dissipé le bouclier. Saavedro refait son apparition. Lorsque ce dernier aura fini son discours, vous devrez faire une sauvegarde car deux choix s'offrent à vous. N'acceptez pas son offre, sinon vous allez vous faire avoir. Montez à l'étage et tournez la manette vers le bas pour le prendre au piège **(Photo 66)**. Retournez en bas pour récupérer le livre, puis placez la manette qui se trouve derrière vous vers la droite, et enfin montez à l'étage pour actionner de nouveau le levier afin que Saavedro puisse partir **(Photo 67)**. Retournez maintenant à Tomahna pour ramener le précieux livre à Atrus **(Photo 68)**.


Capt'ain Ta Race



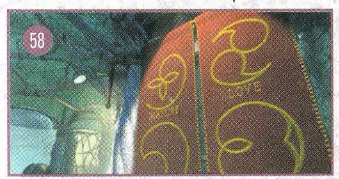




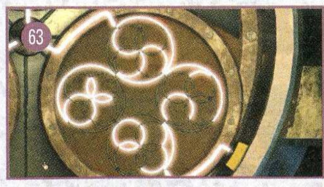




... sacré Schultz !

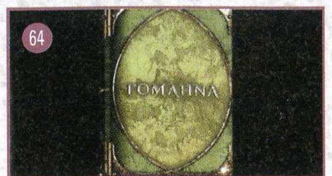


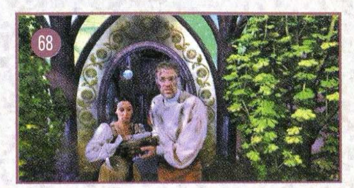












Commandos 2

Voici, pour vous mettre en appétit, quelques pages de Commandos 2. Ne vous étonnez pas de ne pas voir les deux premières missions bonus, car ces dernières ne présentent aucune difficulté majeure et se passent très facilement.

NIVEAU N°01 : CAMP D'ENTRAÎNEMENT 1

Point N°01 :
Prenez l'artificier et neutralisez les deux gardes puis l'ouvrier qui travaille sur la barrière.

Point N°02 :
Occupez-vous de ce garde puis attendez à cet endroit.

Point N°03 :
Faites ramper le voleur à cet endroit afin qu'il ne saute pas sur les mines.

Point N°04 :
Seul le voleur peut ouvrir cette caisse métallique dans laquelle vous trouverez une pince coupante et des grenades. Repassez par où vous êtes venu puis coupez les barbelés. Utilisez ensuite l'artificier pour déminer la zone puis balancez une grenade sur les soldats qui se trouvent dans l'enceinte.





1


4
3
2



NIVEAU N°02 : CAMP D'ENTRAINEMENT 2

nt N°01 :
sez le béret vert pour neutraliser les trois
ats qui se trouvent dans cette zone en pre-
t soin de ne pas vous faire repérer par l'offi-
qui se trouve sur la droite.

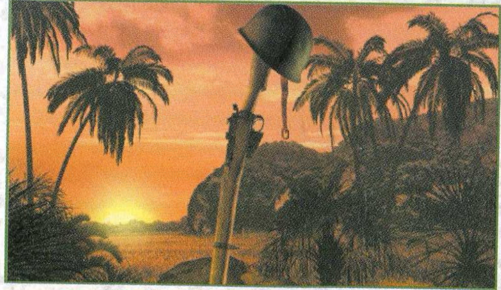
t N°02 :
ours avec le béret vert, neutralisez l'officier
écupérez ses clés. Puis occupez-vous des
ats qui sont dans l'escalier.

Point N°03 :
Neutralisez ces trois soldats en les prenant à revers puis fouillez la caisse pour récupérer une trousse de soin.

Point N°04 :
Nettoyez cette zone puis fouillez la caisse avec votre artificier afin que ce dernier puisse récupérer des explosifs.

Point N°05 :
Balancez une grenade par la fenêtre avec votre artificier afin de pouvoir entrer dans la maison sans encombre. Récupérez les explosifs dans la caisse puis passez le message radio.

Point N°06 :
Les renforts viendront sur cette route, mais, avant de déclencher leur arrivée, vous devrez poser des mines sur la route et poster les hommes que vous avez secourus en embuscade en haut de la carte. Lorsque vous aurez éliminé tous les soldats, le blindé fera son entrée et n'aura plus qu'à sauter sur l'une des mines que vous aurez placées. Mettez bien vos mines sur la route afin que le blindé passe dessus.





NIVEAU N°03 : LA NUIT DES LOUPS

Point N°01 :
Vous partirez du canot. Inutile de vous en servir pour accoster, il est préférable de nager jusqu'au point N°02.

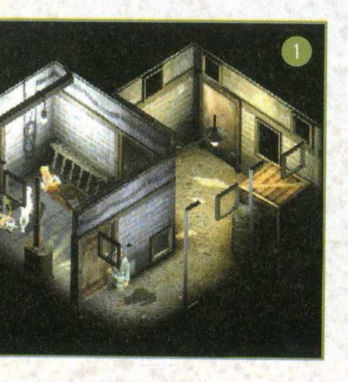
Point N°02 :
Entrez dans ce bâtiment pour trouver l'allier blessé **(Photo N°01)**. Ce dernier vous remettra un document qui vous sera indispensable en fin de mission et vous confiera son chien que vous pourrez utiliser plus tard.

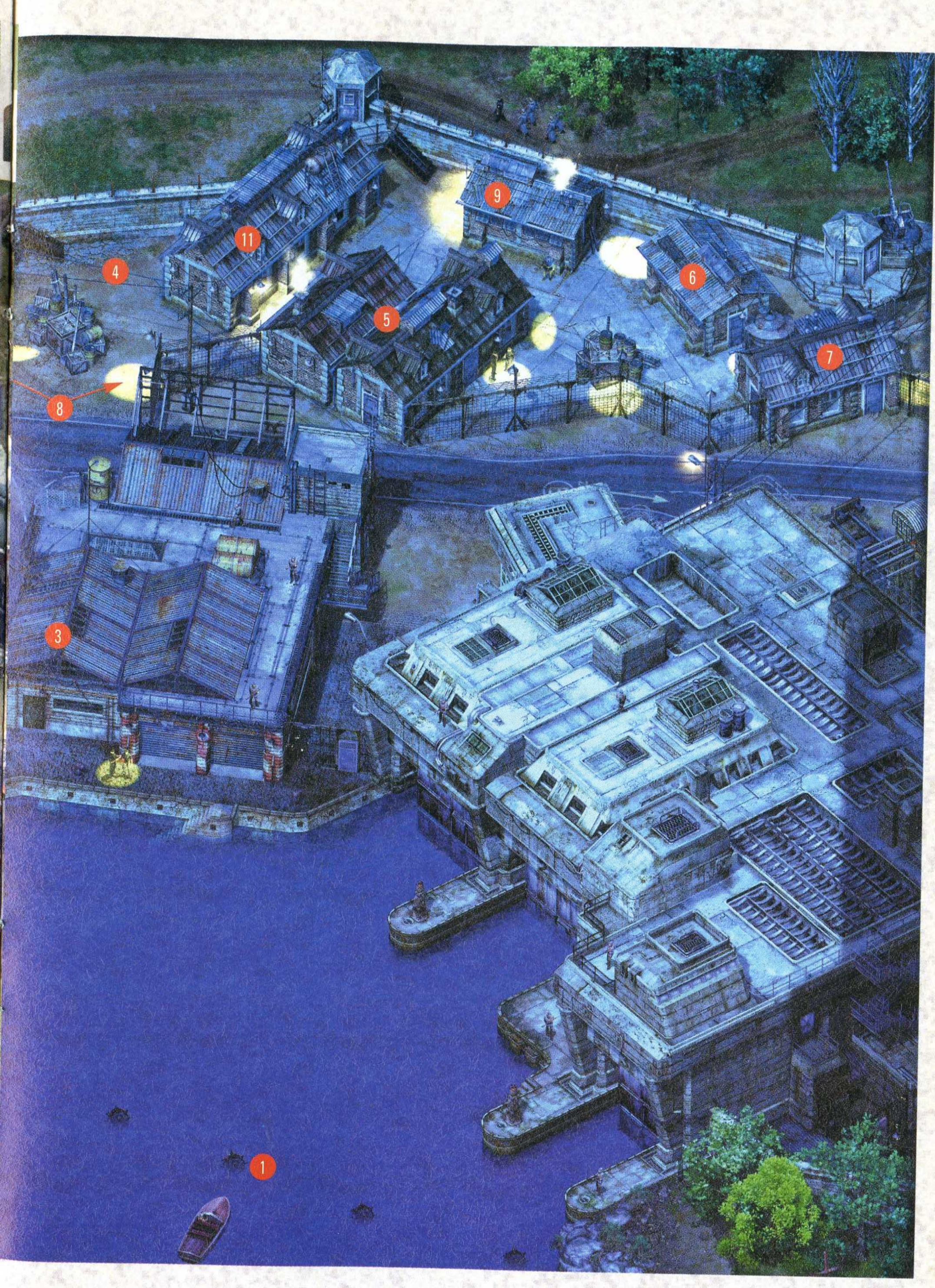
Point N°03 :
Entrez discrètement dans ce hangar et observez la fréquence de patrouille du garde. Vous devrez l'assommer puis faire de même avec le technicien dans la foulée. Sans perdre une seconde, allez voir Natasha pour lui parler puis retournez vous placer près de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Servez-vous maintenant de Natasha et fouillez le bureau où elle se trouve.

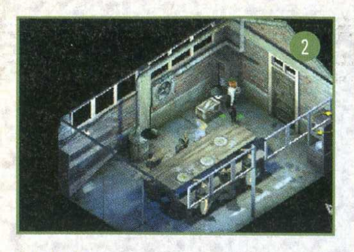
Point N°04 :
Allez au point N°04 avec Natasha en prenant soin de ne pas vous faire repérer par les gradés.

Point N°05 :
Fouillez les deux baraques et récupérez les deux livres bonus, des somnifères, une pince coupante et une bouteille de vin. Placez ensuite un somnifère dans la bouteille et posez celle-ci à l'extérieur près du garde qui effectue sa patrouille. Attendez que ce dernier pique un somme avant de continuer.

Point N°06 :
Voici un point important de la mission. Entrez dans cette baraque et fouillez la caisse qui se trouve sur la droite et qui contient quelques bouteilles de vin. Placez un somnifère à l'intérieur et attendez tranquillement que tous les gardes s'effondrent d'un seul coup. Récupérez les clés du bureau du général puis fouillez les placards pour trouver un autre livre bonus **(Photo 02)**.




9
11
4
6
5
7
8
3
1



Point N°07 :
Fouillez les placards de cette baraque pour récupérer le cinquième et dernier livre bonus.

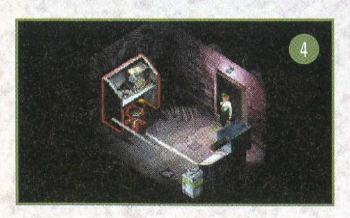
Point N°08 :
Endormez les deux gardes avec des somnifères, puis faites venir le voleur afin que ce dernier puisse récupérer les clés du bureau du général.

Point N°09 :
Placez le voleur à gauche de la porte, puis faites entrer Natasha dans la petite baraque du point N°05 afin qu'elle puisse téléphoner au général. Dès que le général sortira de la baraque, entrez à l'intérieur et assommez son aide de camp (Photo 03). Ouvrez rapidement le coffre et récupérez la précieuse machine.

Point N°10 :
Envoyez Natasha dans la salle de transmission pour envoyer le message radio en prenant soin de ne pas vous faire repérer par les gardes qui patrouillent à l'extérieur (Photo 04).

Point N°11 :
Faites entrer le voleur par la troisième fenêtre puis, lorsque ce dernier sera dans la chambre, pointez la flèche sur le lit du bas afin que ce dernier puisse se cacher (Photo 05). Vous aurez alors terminé la mission. Si vous avez récupéré les cinq livres bonus, vous aurez reconstitué une photo et vous aurez droit à une mission supplémentaire (Photo 06).





Hangar :
A : Fouillez ce placard pour récupérer une trousse de soin, des cigarettes et un livre bonus.
B : Vous devez impérativement récupérer les somnifères qui se trouvent dans cette armoire car vous en aurez besoin pour la suite de la mission.
C : Servez-vous de cette console pour couper l'alimentation de la grille électrique qui se trouve derrière le hangar. Cette manip n'est pas obligatoire car vous n'en aurez réellement pas besoin.

A


B
C
5
6

NIVEAU N°04 : DAS BOOT : LES TUEURS SILENCIEUX

Point N°01 :
Prenez le plongeur et équipez-le de sa combinaison. Faites-le plonger sous l'eau et virez toutes les mines de la zone.

Point N°02 :
Toujours avec le plongeur, liquidez le garde en faction sur cette berge puis faites de même avec celui qui se trouve à droite. Faites venir ensuite l'espion et l'artificier sur la berge. Prenez l'artificier pour couper les barbelés et déminer la zone.

Point N°03 :
Liquidez l'officier et les deux sbires qui sont à proximité. Récupérez l'uniforme de l'officier pour votre espion puis entrez dans la base avec ce dernier.

Point N°04 :
Lorsque vous serez dans le dépôt de carburant, visitez les baraques pour récupérer des somnifères, un lance-flammes et votre premier livre bonus. Débarrassez-vous des trois gardes, du mécanicien puis du soldat qui se trouve près des grilles.

Point N°05 :
Visitez entièrement ce baraquement pour récupérer des explosifs et passer un appel radio pour entrer en contact avec le béret vert. Vous verrez un petit parachute apparaître en bas à droite de votre écran qui vous permettra de faire atterrir le béret vert à l'endroit de votre choix. Allez ensuite donner les explosifs à l'artificier qui en aura l'utilité en fin de mission.

Point N°06 :
Entrez dans ce bâtiment pour désactiver la sécurité qui protège le système électrique. Éliminez ensuite le garde qui se trouve en faction devant la porte puis celui qui patrouille. Utilisez la seringue et une bouteille de vin pour faire la soudure. Débarrassez-vous ensuite de l'ouvrier qui se trouve dans la centrale.

Point N°07 :
Neutralisez tous les gardes qui sont à proximité en utilisant l'espion pour distraire ceux qui se trouvent dans le bâtiment.

Point N°08 :
Faites le ménage à l'extérieur puis entrez dans le bunker pour récupérer quelques items et un livre bonus. Lorsque vous tomberez sur des caisses métalliques, vous ne pourrez les ouvrir qu'avec le voleur.

Point N°09 :
Faites le ménage sur le toit puis récupérez les clés de la prison sur le soldat habillé de noir.



Point N°10 :
Vous devez absolument entrer dans cette baraque pour récupérer un livre bonus. Pour y parvenir sans difficulté, nettoyez la zone aux alentours et balancez une ou deux grenades, histoire de faire le vide. Faites de même dans le bureau du général.

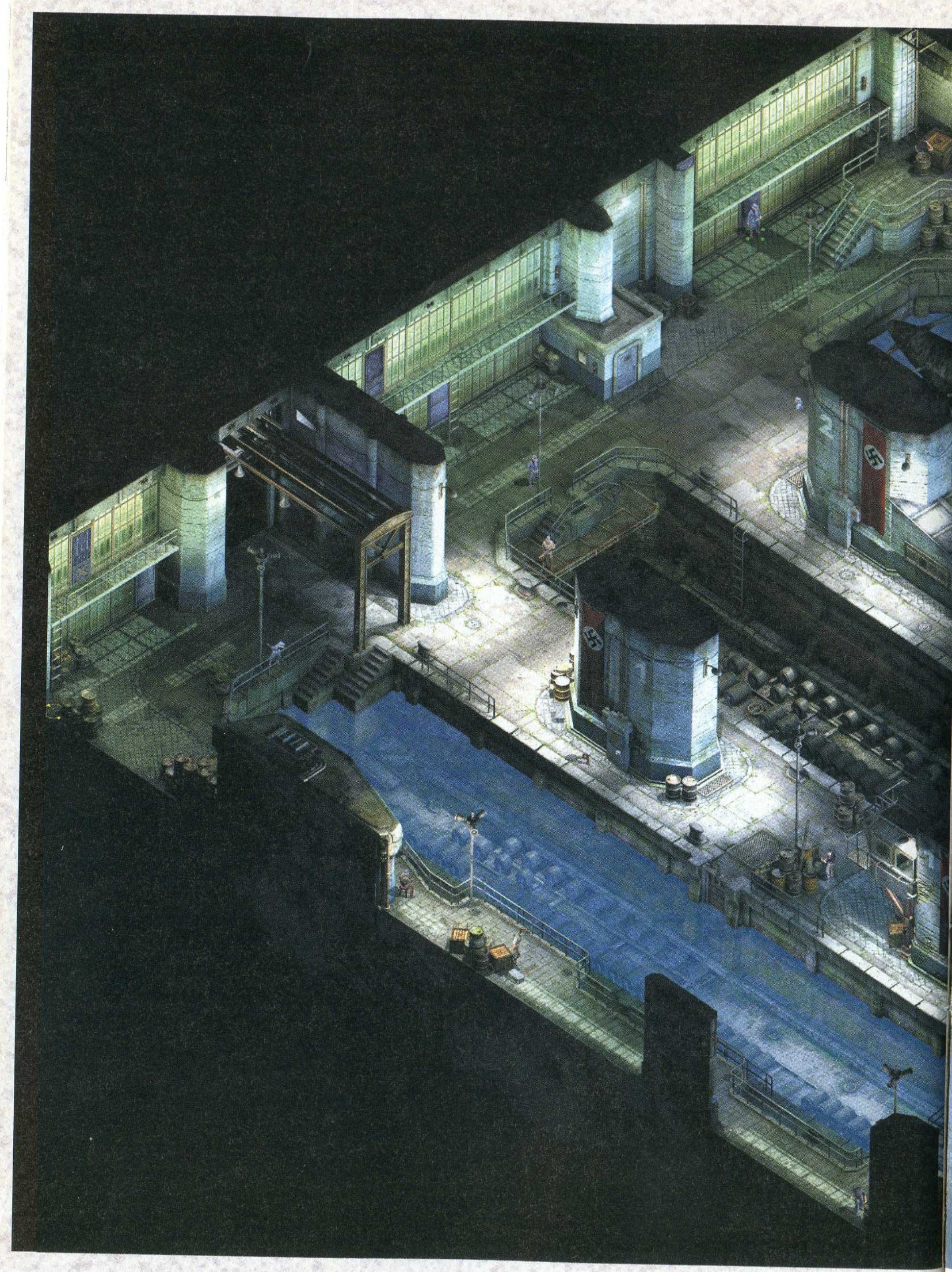
Base sous-marine :
Commencez par neutraliser tous les gardes qui sont visibles avant d'entrer dans les bâtiments. En ce qui concerne les ouvriers, il vous suffit de les attirer en vous montrant et de leur décocher une bonne droite. Ces deniers ne déclenchent pas l'alarme et essaieront de vous neutraliser.

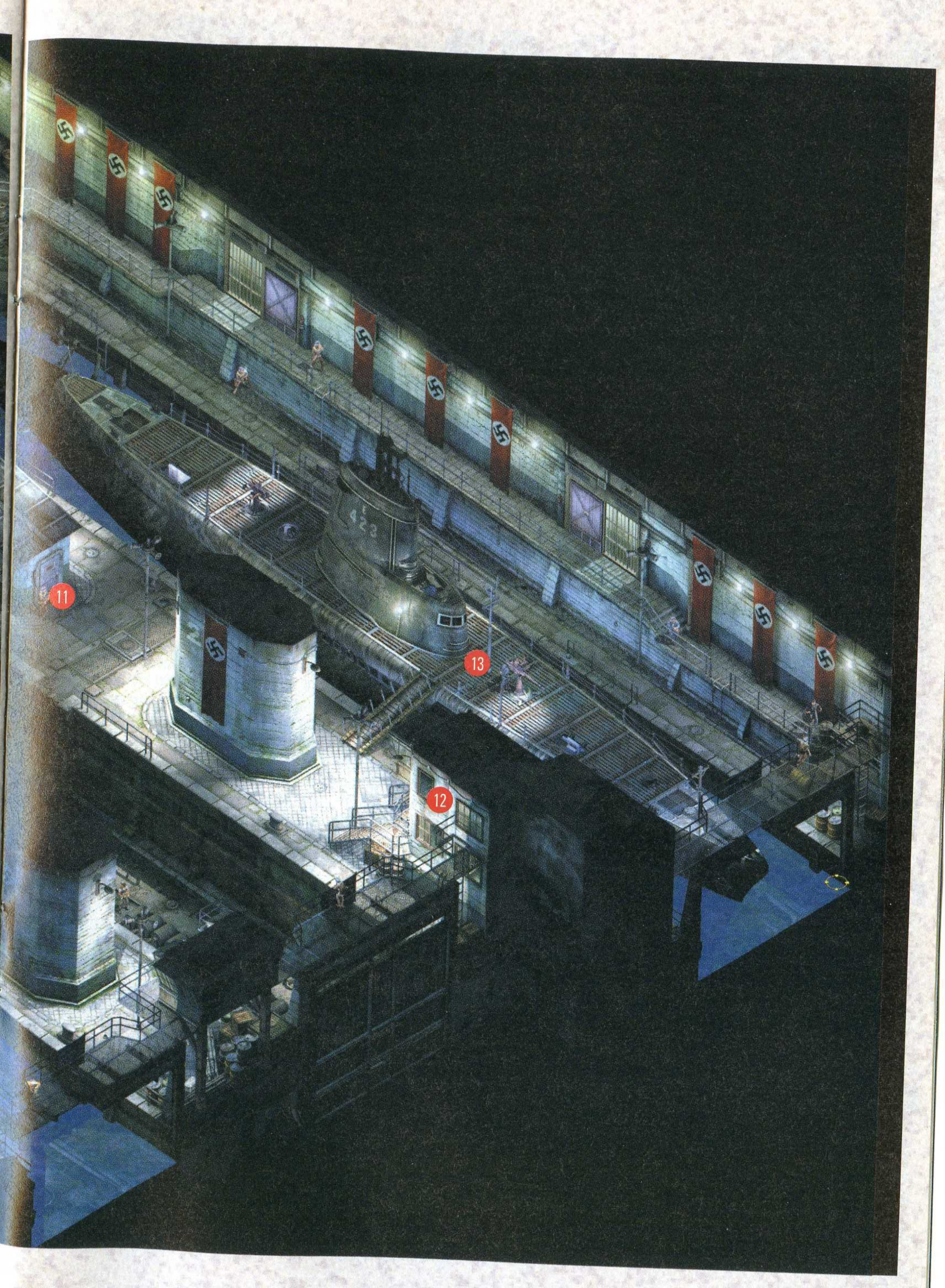


Point N°11 :
Lorsque vous aurez neutralisé tous les gardes qui se trouvent autour du sous-marin, libérez les marins mais ne les faites pas sortir tout de suite.

Point N°12 :
Éliminez tous les gardes qui se trouvent dans ce bâtiment avant de libérer le capitaine. Récupérez les codes qui se trouvent dans le petit coffre puis ouvrez les portes du bassin. N'oubliez pas de récupérer le livre bonus qui se trouve dans l'armoire du premier étage et celui qui se trouve au rez-de-chaussée. Il ne vous restera plus qu'à faire sauter les points stratégiques.

Point N°13 :
Vous devez maintenant nettoyer entièrement le sous-marin et fouiller chaque compartiment pour récupérer deux livres bonus. Lorsque vous aurez fait monter tout l'équipage à bord, vérifiez bien d'avoir tous les livres bonus et d'avoir fait sauter les objectifs secondaires.




11
13
12
423

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Vous la vouliez ? Eh bien la voici... À la demande générale, une petite page de pub pour une rubrique bien connue, qui a préféré garder l'anonymat. Votre princesse est partie faire la bringue à « La Couronne De Cuivre » avec le concierge du donjon ? Il ne vous manque plus qu'un Prutzz pour monter votre sort « décapsuler Goblin » au niveau 9 ? La pile nucléaire du Méchanoïde a des fuites ? Le code d'accès de Hal 9001b refuse de sortir du Cyberespace ? Une seule solution, questionnez En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou crack@joystick.fr. Bien sûr, si vous connaissez les réponses, n'hésitez pas à les envoyer par les mêmes moyens.

Questions

FINAL FANTASY 8

Humph, j'ai quelques questions sur FF8. À quoi servent les Timber Maniacs ? Combien de Limit Break ont Selphie et Squall (le personnage principal) et enfin, où peut-on trouver l'arme Omega ? Il paraît qu'il faut trouver une cloche, mais personnellement, je ne l'ai pas vue ! D'avance merci !

Réf.: N°13101, Khazâd Imladris et Gonnhirrim Istaridûr

RIPPER

Au secours ! Je suis bloqué vers la fin de l'excellent, mais difficile, jeu Ripper (version anglaise). J'ai visité tous les puits du cyberspace et j'ai les trois éléments de l'arme ainsi que les trois logiciels. J'ai vu et revu tout le monde : Magnotta, Burton, Dodds, Brannon, Haman. J'ai parlé avec Catherine de Clarence ; Falconetti, quant à lui, est en prison. Personne n'a rien de nouveau à me dire. La seule énigme (je crois) que je n'ai pas pu résoudre est la liste des « key titles » dans le livre de Falconetti. J'ai déjà remarqué le nom de Josey Dorsett qui apparaît dans le chictionary. On m'a passé une partie de la soluce de la version française qui dit que je devrais trouver un CD audio dans ce bouquin. Aussi, qu'il y a moins d'énigmes dans la version française du jeu. Qui peut m'aider ? J'aimerais terminer le jeu, avant de prendre ma retraite !

Réf.: N°13102, Piglit Louis

Z : STEEL SOLDIER 2

Salut à tous ! Je suis bloqué dans Z : Steel Soldiers 2, à la mission 13 (beau temps pour une balade). J'ai déjà libéré les prisonniers, mais je n'arrive pas à les escorter jusqu'à l'héliport, ni à protéger ma base contre les attaques répétitives de l'ennemi. Si quelqu'un pouvait m'aider, ce serait très sympa. Merci d'avance.

Réf.: N°13103, Sébastien

BALDUR'S GATE 2

Bon, ben moi j'aimerais aussi poser une question pour le jeu Baldur's Gate 2, bon. Salut à tous, Je suis coincé dans la première quête de Us Natha. Je dois délivrer un certain Phaere qui se trouve devant les tunnels des Flagelleurs mentaux, mais je ne trouve personne alors que je devrais voir Solaufein... Et aussi, quelqu'un peut-il m'expliquer où l'on trouve toutes les liches, et y a-t-il une quête associée à elles. Je sais que la liche de Us Natha a une quête aussi. Non, je ne sais rien de plus. Bon, ben je pense que se sera tout. Merci pour tout.

Réf.: N°13104, Killer_gordon

SIN

Je sais, SIN est un jeu très vieux, mais c'est pas une raison ! Je suis bloqué dans le niveau avec un labo au sous-sol, où il faut trouver la salle d'U4. Je suis allé la déverrouiller et ensuite POF ! MAIS OU EST LA SALLE D'U4 ????????????????? J'ai cherché partout avec le code fantôme et rien ! J'aimerais continuer ce jeu. Merci pour toute aide.

Réf.: N°13105, Le Counterstrikien

FUR FIGHTERS

Oui, j'y joue sur Dreamcast. Mais parce qu'il est sorti sur PC aussi, que je suis un fervent PéCéiste (j'ai péché mes frères) et pour des raisons techniques, c'est à vous que je fais appel. Donc, je suis coincé dans un niveau qu'on pourrait intituler « cauchemar de Roofus » et qui fait penser à « Medal of Honor ». J'ai ramassé les deux morceaux de dynamite et je les ai posés sous le pont. J'ai fait sauter le pont au moment du passage du tank, qui est donc resté coincé dedans. Je pense qu'ensuite, il faut monter à l'étage, sur la passerelle qui surplombe la salle de classe, où se trouve la seule boîte de nourriture du niveau. Mais ensuite, eh bien c'est le trou noir... Qui peut me dire quoi faire ensuite ? Merci, merci.

Réf.: N°13106, Mdupire

FALLOUT 2

Je m'adresse à vous car, présentement je bloque dans le superbe Fallout 2, et c'est très embêtant. Mon petit souci est que je me trouve dans les collines brisées, à la recherche des disparus. Mais rien à faire, je n'arrive pas à les trouver. Et ce, bien que j'ai exploré toute la mine à partir de son entrée principale. J'ai bien rencontré le vieux pilote endormi, et trouvé de l'uranium, mais à part ça, rien ! Pas la plus petite trace des disparus. Comment dois-je faire pour les trouver ? En vous remerciant pour toute aide.

Réf.: N°13107, Duracuir

HALF-LIFE BLUE SHIFT

À l'aide ! Je commence à me fatiguer de tourner en rond dans HL Blue Shift. J'en suis au niveau BA-POWER2. Un scientifique m'a demandé de lui ramener une batterie d'en bas. Très bien, mais une fois que j'ai branché les générateurs du bac aux colorants, j'ai beau essayer de passer par plein d'endroits, impossible de repartir. Impossible de sauter de l'autre côté non plus. Que faire pour ressortir, et où trouver la batterie ? Je manque d'idées pour m'en sortir, c'est pourquoi je compte sur vous... Grands mercis à tous mes généreux sauveurs.

Réf.: N°13108, Barney

MAX PAYNE

Salut, j'ai un petit problème dans Max Payne. Je ne sais plus quoi faire, une fois dans les docks et ayant récupéré un fusil à lunette, je ne trouve pas quoi faire pour avancer. Je suis bien bloqué. Il y a un pont qui s'est relevé quand je suis arrivé, un bateau que j'ai traversé, et de l'autre côté une espèce de camion remorque dans une allée derrière une grille. Qu'est-ce que je dois faire ? J'ai beau chercher, je ne vois vraiment pas. Merci de votre aide.

Réf.: N°13109, Chris Payne



Réponses

PLANETSCAPE TORMENT

Réf.: N°12901, Ours brun

Morte et Dakkon sont effectivement sagement restés en bas, à côté du tombeau. Pour les récupérer, il suffit simplement d'y redescendre. Pour ce faire, tu dois te rendre à l'entrée du dédale d'ordures avec de la ferraille dans ton inventaire. Eh oui, de la ferraille... et pas du jonc, comme Cap'tain Ta Race l'avait malicieusement indiqué dans la soluce Joystick de Planescape en traduisant le mot anglais « junk », qui veut dire ferraille, par « jonc ». Sacré Ta Race. Pour en trouver (de la ferraille), rends-toi au marché. Juste à droite, une femme vend du bric à brac et, alléluia, de la ferraille.

dix2der

SYSTEM SHOCK 2

Réf.: N°12904, Michel

Salut, gars. Je vais essayer de te tirer de ta panade. Alors voilà : les buts à atteindre au Pont 4 sont de rencontrer le Dr Polito et effectivement de reprogrammer les trois Sim-Units. Pour ce faire, tu dois détruire les trois Cyborgs-assassins rouges, et récupérer sur chacun d'eux un « simulation chip » que tu devras aller reprogrammer dans chaque Sim-Unit correspondante. - Les Cyborgs sont respectivement 1) dans le secteur C, dans le « Data Storage Room » qui se trouve dans la partie la plus sud-ouest de la carte (Interpolated Simulation chip). Si tu te débrouilles bien, il se fera détruire par les barils explosifs qui tombent quand tu rentres dans la pièce (protège-toi derrière les caisses) ; 2) dans le secteur B, juste derrière une des portes de la salle de Xerxes (Quantum Simulation Chip) ; 3) dans le secteur D, près du « command center », après la salle en forme de D, au nord-ouest de la carte (Linear Simulation Chip). Les Cyborgs ont tendance à fuir, mais ils reviennent rôder ensuite dans leur secteur d'origine.- Les trois Simulation-Units se trouvent 1) (Quantum Simulation) dans un petit bureau, tout au bout de la carte du secteur C ; 2) (Linear Simulation) dans une petite pièce, après le « BRIG » dans le secteur D (complètement à l'ouest de la carte) ; 3) (Interpolar Simulation) se trouve au niveau inférieur des « Power Ops » dans le secteur D (accès par la salle dans le coin Sud-Est de la carte). On accède au dernier Sim-Unit par une échelle. Fais attention, car il y a quatre araignées qui protègent ce Sim-Unit. Il faudra donc soit que tu coures très vite introduire le chip dans l'unité (utilise une speed hypo) soit que tu détruises les araignées (déclenche le piège et remonte à l'échelle d'où tu exploseras les araignées une à une).- Le code d'accès (dont je ne me rappelle pas, désolé) est celui d'une armurerie en secteur D qui contient un droide de sécurité et un fusil. Pour ce qui est des éboulis, n'y prête pas attention, il est impossible de passer par là. Bon, courage pour la suite, car tu n'es pas au bout de tes peines, mais le jeu en vaut l'effort.

Fandor

HALF-LIFE

Réf.: N°12907, Dominique

Si je me souviens bien, il faut rester dans le trou un moment à canarder le Gonarch avant qu'il ne se décide à réagir. Normalement, une fois sérieusement blessé (il a l'estomac sensible, pauvre bête... donc tape toujours dans son bidon avec l'arbalète, avec l'arme alien inépuisable, etc.), le Gonarch se replie sur son nid : une grande salle avec une toile d'araignée horizontale. Tu y arrives en le suivant. Dans cette grotte, il y a une grande cavité sous cette toile. L'idée est de sauter en dessous et de flinguer le Gonarch qui ne se défilera plus, à partir du bas et au travers de la toile. C'est là que normalement, tu arriveras à t'en débarrasser. Si tu ne te retrouves pas dans ce cas de figure, tu es peut-être tombé dans un autre trou de ce secteur où il y a une mare régénérante et quelques « crabes », si oui, tu as normalement un cratère ascenseur qui traîne et devrait te permettre de remonter chasser le Gonarch. Si, malgré tout, rien ne se passe et que tu n'as vraiment pas d'issue, et j'ai moi-même été confronté à ce type de problème, il s'agit probablement d'un bug. Alors, désolé, mais la seule solution a été pour moi de recommencer le jeu, mais ça marche peut-être en reprenant une ancienne sauvegarde de ce niveau, je sais pas. Voilà, voilà. Bonne chance.

Syl, Red4

BALDUR'S GATE 2, THRONE OF BHAAL

Réf.: N°13001, Stéphanie

Chère Réf. 13001, je ne vois qu'une seule solution à ton problème : essayer toutes les combinaisons possibles... Alors : 6 flambeaux avec 3 couleurs pour chaque... mmhm... soit 3^6 possibilités... grmhhm... à 1 minute par possibilité... mhm... 729 minutes, soit un peu plus de 12 heures. De quoi rallonger l'espérance de vie de cet add-on, non ? Bon pour ceux qui n'auraient pas non plus, QUE ça à faire ; sachez que les programmeux on fait une bête erreur : dans la salle contiguë à la tienne se trouvent des «dalles» (ou socles) rondes (3 en tout) dont les couleurs correspondent aux résultats que tu recherches (pour les flambeaux de droite. Pour ceux de gauche, il faut se rendre dans la salle qui lui est opposée par rapport à la machine). Pour t'aider, tu peux aussi ouvrir la carte (touche M quoi...) et bien observer le sol. Il suffit de reproduire ce schéma avec les lampes et « Sézame, ouvre-toi ! ». Il ne te reste plus qu'à affronter les 2 géants de feu (je crois...) et à récupérer les divers trésors, dont le cristal qui permet d'ouvrir la machine de Lum le fou ! Après ça, prépare-toi, car tu es loin d'avoir tout vu, et ça se complique... allez, bonne chance !!

Le dragon borgne, Gandolf, Mosanec, Little Vanhoute, Tania

PROJECT IGI

Réf.: N°13005, @rchi

Salut, ayant terminé Project IGI, et donc tué Ekk de surcroît... Je l'ai abattue très facilement, dès que je suis tombé en face à face avec elle. En trois « balles » de Jackhammer (sorte de fusil à pompe, qui ne demande pas à être rechargé) dans le bide. Donc, mon conseil c'est que tu économises, disons cinq balles de Jackhammer pour le duel final. Pour l'histoire des codes, il me semble bien avoir lu quelque part, que Eidos disait qu'ils n'existent pas (ndlr : voir Joystick n°130 pour des astuces).

Yannick de belgick, Serge

THE NOMAD SOUL

Réf.: N°13007, Garry

Salut Garry qui a des problèmes dans ce jeu certes bon, mais pas toujours facile. Bon ben voilà, tu cherches à ressusciter Kiwan le grand sorcier. Entre nous, tu viens de passer le cap des trois quarts du jeu, mais bonne chance pour la suite et voici la réponse à ton problème : tu peux toujours chercher des gouttes d'ombre, alors que ce sont des gouttes d'Ether qu'il te faut. Et il faut tout simplement les acheter dans la boutique du sorcier. Là où tu as trouvé une glyphe dans Lahoreh. Voilàâà, c'était pas si dur!

Killer_gordon

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Que vous soyez un hardcore gamer ou un pied-tendre tout neuf dans l'univers du jeu PC, Joystick Soluces, c'est votre rubrique. Si vous désirez pousser votre jeu au bout de ses possibilités, uniquement vous tirer d'un mauvais pas, ou simplement vous amuser, bienvenue également. Les Jeux Crack sont pleins d'astuces, codes, trucs et bidouilles en tout genre ; et en plus, ils sont vérifiés. Bien sûr, personne ne vous force à les employer... En cas de suggestions à faire, de critiques à formuler, d'idées à proposer, etc. Écrivez-nous : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou envoyez un mail à : crack@joystick.fr

SPIDER-MAN

L'incroyable homme-araignée, sa force d'araignée, sa toile d'araignée, son sens d'araignée, son adhérence d'araignée ; oui, pas de tromperie sur la marchandise, tout est là, dans ce jeu en version internationale US et clavier qwerty. Mais comme les super-vilains sont aussi de la fête, voilà un container de super-codes, pour en faire baver au Rhino, Doc Octopus et tous les autres super-méchants qui écraseraient bien une petite araignée. À partir du menu général, allez dans l'option « Special » et optez pour le choix « Cheats ». Tapez le code désiré suivi par « Entrée ». Si le cheat code est entré avec succès, vous verrez le texte s'agiter horizontalement et l'effet du code doit s'afficher en haut d'écran. Tapez les codes en respectant les espaces, s'ils existent. Ressaisissez le code pour en annuler les effets.

LES CODES COSTUMES BONUS (DE NOUVEAUX COSTUMES DEVIENNENT DISPONIBLES DANS LE MENU « COSTUME ») :

Code **Description**

MRWATSON Fringues de Peter Parker (deux cartouches de toile max)

SM LVIII
Costume minimal d'urgence (deux cartouches de toile max)

CLUBNOIR
Costume de Ben Reilly

KICK ME
Costume du stupéfiant homme-sac (deux cartouches de toile max)

XILRTRNS
Costume de l'araignée écarlate

SYNOPTIC
Costume d'araignée illimité (invisibilité avec les touches viser et coup de poing)

TRISNTNL
Costume de Captain Univers (invulnérabilité, double dommage, toile illimitée)

MIGUELOH
Costume de spidey 2099 (double la force et les dégâts)

SECRTWAR
Costume d'araignée symbiote (toile d'araignée illimitée)

LES AUTRES CODES :

ADMNTIUM
Invulnérabilité

WEAKNESS
Niveau de vie au maximum

FUNKYTWN
Pour une Araignée style dessin animé

STICKMAN
Rend le super-héros super squelettique

GLANDS
Toile d'araignée illimitée

EGOTRIP
Pour une tête qui pulse

LEANEST
Donne toutes les options

UATUSEES
Mode concours « What if »

RGSGLLRY
Valide l'option « Character Viewer » dans le menu « Gallery », et permet d'admirer tous les personnages du jeu

CINEMA
Accès à toutes les cinématiques du jeu dans le « Movie Viewer » du menu « Gallery »

FANBOY
Collection complète de BD dans « Gallery/Comic Collection »

MME WEB
Accès à tous les niveaux du jeu, par l'option « level select » du menu « special »

KIRBYFAN
Donne toutes les couvertures de BD par l'option « Game Covers » du menu « Gallery »

ROBRTSON
Accès à tous les storyboards, par l'option « storyboards » dans « gallery »

F9
Snapshot d'écran dans le répertoire courant du jeu

Note : Comme avec tous les jeux en version qwerty : a=q, q=a, z=w, w=z, ?=m

ÉCHELON

Votre métier : pilote de vaisseaux de combat sur une planète en guerre... Dans ce petit jeu en VF (clavier qwerty), assez réussi graphiquement, vous aurez peut-être parfois envie de sauter une mission enquiquinante en mode solo. Eh bien, c'est possible, voici comment faire. Lancez le jeu et chargez une partie. En employant la touche « petit 2 » (au-dessus de Tabulation), faites apparaître la console, puis tapez ce qui suit :« srv_success 1 » suivi d'un appui sur la

touche [Entrée]. Revenu au jeu, appuyez sur [Echap] et validez par [Oui] la fin de mission. Et voilà ! Même si vous ne marquez pas de points au score, la mission est un succès. Vous êtes prêt à attaquer le niveau suivant. Rappel : en clavier qwerty, touche « souligné » = [Maj] + [Degré].

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL

Vous voilà de retour dans l'univers de Baldur's, alors que l'on approche du dénouement de la saga des enfants de Bhaal. Autant dire que les monstres les plus épouvantables vont se retrouver sur votre chemin. Heureusement, les codes suivants devraient vous aider à contourner les plus gros écueils sans difficulté.

CODES POUR B.G. 2 THRONE OF BHAAL EN VF AZERTY :

Allez dans le répertoire de Baldur's Gate 2 et chargez le fichier « Baldur.ini » (pour faciliter la recherche, allez dans le menu « options des dossiers » choix « affichage » de Windows, et désactivez « cacher les extensions des fichiers dont le type est connu ») dans un éditeur de textes (bloc-notes Windows...). Insérez la ligne « Debug Mode=1 » juste sous la section [Program Options]. Sauvez le fichier, quittez et lancez le jeu. Choisissez « Throne of Bhaal ».

BOOSTER LES CARACTÉRISTIQUES

Si vous créez un nouveau personnage, quand vous serez arrivé à l'écran de tirage des caractéristiques, appuyez simultanément sur les touches [Majuscule] + [Ctrl] + [8]. Voilà vous êtes à 18 partout (18-100 % en force) et avec les races le permettant à 19.

L'ACCÈS CONSOLE

Créez ou chargez une partie. Une fois l'écran de jeu affichant les personnages, utilisez les touches [Ctrl] + [Espace] pour activer la console, puis saisissez exactement le code désiré, tapez [Entrée] pour valider, et à nouveau sur [Entrée] pour fermer la console.

EXPÉRIENCE À VOLONTÉ

Tapez : CLUAConsole:SetCurrentXP(«nombre XP»). Le total d'expérience du personnage sélectionné (mono, bi-classé ou multi-classé) ou du groupe de personnages sélecté vaut à présent « nombre XP ». Vous pourrez enfin dépasser la limite des 3 millions d'XP. À vous les niveaux supérieurs à 20 et l'ensemble des sortilèges de niveau sept.

DÉVOILER LA CARTE

Tapez : CLUAConsole:ExploreArea(). Toutes les parties inexplorées de la carte seront dévoilées.

ARGENT INFINI

Tapez : CLUAConsole : AddGold («nombre de pièces d'or») Rajoute la quantité d'or « nombre de pièces d'or » à tous les membres du groupe.

CRÉER DES MONSTRES

Tapez : CLUAConsole : CreateCreature(« nom du monstre »). Matérialise le monstre « nom de monstre » choisi parmi quelques exemples de la liste qui suit :

goliro01	Golem de fer
golfle01	Golem de chair
golada01	Golem d'adamantine
trogi01	Troll géant
ogre01	Ogre

(Pour plus de monstres, voir la liste parue dans Joystick n° 127.)

LE CHEAT MODE

Tapez : CLUAConsole:EnableCheatKeys(). À présent, vous disposez d'un paquet de combinaisons de touches donnant des fonctions spéciales :

CTRL + 1
Réglage du niveau d'armure
CTRL + 2
Coucher de soleil
CTRL + 3
L'aube se lève
CTRL + 4
Affiche les marqueurs d'objet
CTRL + 6
Change l'apparence du perso sélectionné (monstre, etc.)
CTRL + 7
Idem, pour choisir la peau de votre personnage
CTRL + Y
Tue le monstre ou la personne sélectée par le curseur
CTRL + J
Téléporte le perso ou le groupe de persos sélectionné à l'endroit du curseur
CTRL + F
Fait pivoter le perso sélectionné
CTRL + L
Effet pyrotechnique au bout du curseur
CTRL + T
Accélère l'écoulement du temps (rester appuyé)
CTRL + I
Le perso sélecté engage une conversation avec un membre du groupe

Note : Respectez les majuscules/minuscules, parenthèses et cotes. Pour les caractères spéciaux :
[:] Appuyer sur [Majuscule] + [Dollar]
[(] Appuyer sur [Majuscule] + [9] du clavier alpha
[)] Appuyer sur [Majuscule] + [0]
[«] Appuyer sur [Majuscule] + [touche petit 2]

ZEUS : LE MAITRE DE L'OLYMPE

Prendre en main le destin d'une ville grecque de l'Antiquité et veiller au bien-être de ses citoyens, c'est une sacrée responsabilité. Un vrai travail de Romain, ou plutôt non, de Grec... Heureusement, en plus des olives, du fromage de brebis et des déclamations théâtrales, quelques codes vous aideront à encore mieux ciseler votre merveille de cité, afin que, 2 500 ans plus tard, sa renommée dure encore. Codes pour la version 1.0 française azerty de Zeus. Chargez ou commencez une partie et appuyez sur [Ctrl] + [Alt] + [C]. Une boîte de saisie de texte apparaîtra. Saisissez alors le code choisi dans la liste qui suit. Attention ! Respectez les majuscules et minuscules.

Code **Description**
Delian Treasury
Donne 1 000 pièces en plus à chaque fois.
Ambrosia
Réussite à tous les objectifs de la mission. Il faut patienter jusqu'à la fin du tour de jeu, pour passer à la suite.
Bowvine and Arrows
Vos tours lancent maintenant des vaches, au lieu de flèches, sur l'ennemi.
Fireballs from Heaven
Pluie de météores enflammés. Cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'endroit désiré pour la chute du météore.
Cheese Puff
Pour favoriser les ventes des frometons périmés, les fromagers se déguisent en fromages géants.

COMMANDOS 2

Le haut-commandement vient juste de vous rappeler d'urgence pour chapeauter un groupe de commandos d'élite. Le grand chef compte sur vos talents de meneur d'hommes pour faire échec à l'ennemi, de plus en plus menaçant... Ce qu'il ne sait pas, c'est que vous disposez d'informations ultra-secrètes : les codes de niveau pour la version 1.0, française en clavier azerty de Commandos 2. Pour les employer, rien de plus simple. En jeu solo, créez un nom de joueur ou choisissez-en un déjà existant, puis une fois dans l'écran « MISSIONS », saisissez le code désiré dans « CODE DE MISSION » suivi par « Entrée ».

D. NORMALE CODE NOM

Niveau 1
XHGDR La nuit des loups
Niveau 2
WKUC4 Das Boot : Les tueurs silencieux
Niveau 3
YSM51 La mort blanche
Niveau 4
B7D8F Destination : Birmanie
Niveau 5
3GHSL Le pont de la rivière Kwaï
Niveau 6
AZLM1 Les canons de Savo
Niveau 7
JAHSG Le géant de Haiphong
Niveau 8
UN63A Il faut sauver le soldat Smith
Niveau 9
VAZ2P La forteresse de Colditz
Niveau 10
9TT5W Paris brûle-t-il ?

DIFFICULTÉ DIFFICILE

Niveau 1	PLKUM
Niveau 2	JE5SH
Niveau 3	DFY3B
Niveau 4	K9D3H
Niveau 5	NMWQ9
Niveau 6	16G3L
Niveau 7	WL3CZ
Niveau 8	LPQ6T
Niveau 9	SRCM8
Niveau 10	PAEN8

DIFFICULTÉ RÉALISTE

Niveau 1	PVTSL
Niveau 2	SKDJF
Niveau 3	3DYNG
Niveau 4	9BG3S
Niveau 5	KJWJK
Niveau 6	E2J7H
Niveau 7	ZX78Y
Niveau 8	TRIB4
Niveau 9	TRD78
Niveau 10	1LPQD

STARTOPIA

Gestionnaires de colonies spatiales depuis votre prime enfance sur Whuul 33 de Fomalhaut, les E.T. vous adorent à tel point, qu'ils vous ont même gratifié d'un surnom amical : le superviseur (probablement car vous faites mouche à chaque fois). En tout cas, à force de farfouiller en V. 1.0, dans les tréfonds de la station, vous avez découvert bon nombre de codes spéciaux d'accès à cette saloperie d'entité artificielle nommée VAL qui, bien que parlant en français, ne comprend que le qwerty en matière d'Xcodes.

La touche [Maj droite] est indispensable au bon fonctionnement des codes de triche, aussi tous les codes commencent-ils par RSHIFT (Right Shift) à chaque fois, et ce, afin de réattribuer cette touche qui sert normalement aux mouvements de la caméra. Ces codes fonctionnent en mode « mission » et « bac à sable ». Lancez le jeu, chargez une partie, puis pour :

ACCÉLÉRER OU RALENTIR LE JEU

Maintenez la touche [F11] enfoncée, et tapez « RSHIFTSPEEDUP ». Si l'opération est correcte, vous devez observer la chute d'un message « cœur », expédié par VAL juste après la fin de RSHIFT, et un second « cœur » à la fin du code. À présent pour contrôler la vitesse du jeu, maintenez la touche [Maj droite] et appuyez en même temps sur [:] pour accélérer progressivement, sur la touche [;] pour ralentir, sur la touche [M] pour passer direct à la vitesse maximale, ou enfin sur la touche [L] pour retourner à vitesse normale.

ESPIONNER VOS SCUZZERS

Ça vous plairait de vérifier que vos Scuzzers n'abusent pas du « Téléfon-a-touar » ou de votre superbe discothèque ? Eh bien, maintenez la touche [F11] enfoncée, et tapez « RSHIFTSCUZZERCAM ». Si l'opération est correcte, vous observerez la chute du « cœur », juste après la fin de RSHIFT, et un second message « cœur » (messages sans grand intérêt d'ailleurs) à la fin du code. Maintenant, vous accéderez à la caméra de contrôle de chaque Scuzzer simplement en maintenant la touche [Majuscule droite] et en appuyant sur les touches [7] et [8] du pavé numérique pour passer d'un Scuzzer à l'autre (attention, il faut désactiver le verrouillage du pavé avec [Verr Num] au préalable). Quand votre curiosité sera satisfaite, cliquez sur le bouton droit de la souris pour retourner à la vue normale.

TRANSMUTER LE PC EN SINCLAIR SPECTRUM

Retournez au mirifique âge d'or des résolutions 256x192 en 4 couleurs, simplement en maintenant la touche [F11] enfoncée, et en tapant « RSHIFTCLIVEROOLZ ». Vous observerez la chute habituelle du « cœur », juste à la fin de RSHIFT, et l'arrivée du 2e « cœur » à la fin du code, et subitement... Retapez le même code pour passer en mode Spectrum haute résolution, et une troisième fois pour revenir à la normale, quand vos yeux crieront grâce.

ATTIRER DES VISITEURS À GOGO

Rien de tel qu'un flux soutenu d'extra-terrestres, venus claquer tous leurs pistulons dans votre établissement ! Pour créer des visiteurs à gogo, maintenez la touche [F11] enfoncée, tout en tapant « RSHIFTTOMFDIGSMANGA ». Vous verrez tomber vos « cœurs », puis il vous suffira de maintenir la touche [Maj. droite] et d'appuyer en même temps sur la touche [G] pour créer des visiteurs aléatoires à la position du curseur.

Une petite astuce au passage :

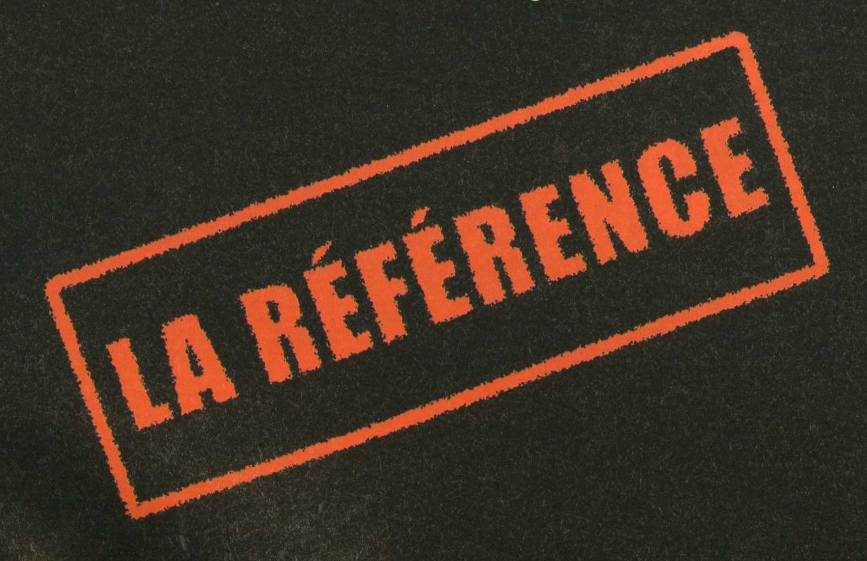
L'espace est cher dans l'espace, aussi, optimisez la place. N'oubliez pas que vous avez le droit de construire des bâtiments à cheval entre 2 sections (communicantes) de la station. De même, pour optimiser le placement des bâtiments rectangulaires à ras des murs, il est souvent utile de les positionner d'abord de manière incorrecte (couleur rouge) en les faisant traverser un peu le mur, avant de les faire pivoter pour qu'ils deviennent bleus et collés au mur. Note : codes à saisir en mode qwerty (a=q, q=a, z=w, w=z, ?=m).

Tous les jeux de **A** comme **Astuces**
à **Z** comme... **Zolutions** !

3615 joystick

2,21 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC



ARCANUM

LE GUIDE COMPLET ET TOUS LES CODES

SUR LE...



Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

